

WALLACE ET GROMIT : LES INVENTURIERS

Nick Park | 1989, 1993, 2013 | Grande-Bretagne

Résumé

Morph : selfie

Chas découvre le selfie et se livre à une série de pauses avant que Morph fasse son apparition.

Créé en 1977 par Peter Lord et David Sproxton dans l'émission *Take Hart*, Morph a récemment fait l'objet d'une nouvelle série de très courts épisodes dont ce film est extrait. De par son histoire, il est aujourd'hui emblématique du studio Aardman.

Ce très court métrage constitue un avant programme aux deux moyens métrages de Wallace et Gromit, sur lequel ce cahier s'est concentré.

Une grande excursion (A Grand Day Out)

Wallace et Gromit profitent d'une journée comme les autres lorsqu'une pénurie de fromage les pousse à organiser une expédition sur la Lune en quête de cheddar. Après avoir surmonté quelques difficultés techniques lors de la construction de leur fusée, le duo fait un atterrissage réussi, à l'heure du déjeuner ! Wallace peut enfin déguster le fromage lunaire avec ses crackers. Mais un étrange robot vient perturber le festin. Il voit d'un mauvais œil l'intrusion de Wallace et Gromit, qu'il force à fuir la Lune. Grâce à leur passage, il a pourtant découvert l'existence du ski qu'il pratique désormais sur la Lune !

Un mauvais pantalon (The Wrong Trousers)

Lorsque les problèmes d'argent poussent Wallace à prendre un locataire, la vie devient compliquée pour le pauvre Gromit. Forcé de quitter sa chambre pour faire place au pingouin Feathers McGraw, il ne faut pas longtemps à Gromit pour se sentir délaissé et remplacé dans le cœur de son fidèle compagnon. Gromit découvre que le pingouin est un cambrioleur machiavélique qui utilise Wallace et son pantalon électronique pour voler le diamant du Muséum. Wallace et Gromit réussissent finalement à arrêter le dangereux individu et retrouvent la paix et la sécurité financière grâce à la récompense obtenue en échange de sa capture.

Générique

Morph : selfie

Peter Lord, David Sproxton, 2014, 1 minutes 32, sans dialogues

Réalisation : Merlin Crossingham

Création graphique : Peter Lord, David Sproxton

Production : Aardman animations

Une grande excursion

Nick Park, 1989, 23 min

Réalisation, scénario, création plastique et animation : Nick Park

Montage : Rob Copeland

Musique : Julian Nott

Wallace, voix anglaise : Peter Sallis, voix française : Francis Lax

Un mauvais pantalon

Nick Park, 1993, 29 min

Réalisation : Nick Park

Scénario : Nick Park et Bob Baker

Animation : Nick Park et Steve Box

Direction artistique : Yvonne Fox

Décors : Cod Steaks

Personnages et objets : Geoff Bevins, Trisha Budd, John Parsons, Jan Sanger, John Wright

Musique : Julian Nott

Montage : Helen Garrard

Photographie : Tristan Oliver et Dave Alex Riddett

AUTOUR DU FILM

L'animation en pâte à modeler : un panorama

Faite d'une substance malléable et élastique, comme la pâte à modeler plasticine, cette technique est appelée en anglais *claymation* (contraction de *clay* : argile, et *animation*), parfois traduite en français par le néologisme *patanimation*. Studio emblématique de la *claymation*, Aardman Animations a contribué à la popularité de cette technique, et est à ce jour un des plus grands producteurs de films d'animation en pâte à modeler¹. Mais la pâte à modeler a été exploitée dès les débuts du cinéma, et continue à se renouveler.



Cette technique a été expérimentée dès les années 1920 par le cinéaste expérimental allemand Oskar Fischinger, notamment dans son film [Wax Experiments](#). Pour réaliser ces expérimentations, Oskar Fischinger a créé une machine à couper la cire. Cette technique a été nommée *stratcut* ou *straticut*. Un pain de pâte à modeler est préalablement formé, réunissant plusieurs colombins qui, vus de profil, constituent un motif. Chaque prise de vue correspond à une strate de ce volume, c'est-à-dire qu'entre chaque prise de vue une portion du volume est tranchée, dévoilant la déformation du dessin de départ.



En 1936, le cinéaste français Jean Painlevé tourne le court métrage [Barbe-Bleue](#), une féerie en couleurs d'après le conte de Perrault, avec l'aide du sculpteur René Bertrand, sur un opéra-bouffe de Maurice Jaubert.

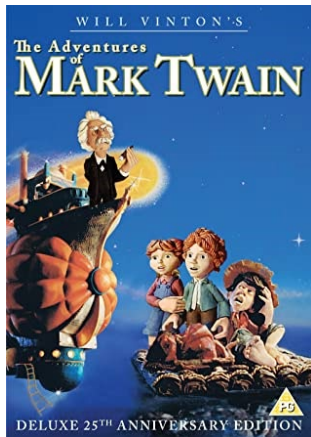


Mais en dehors de son utilisation pour les effets spéciaux du cinéma en vues réelles (les films de Willis O'Brien et de Ray Harryhausen), la technique est peu visible, avant d'être popularisée aux États-Unis par Art Clokey qui réalise en 1953 le court métrage [Gumbasia](#), mettant en scène Gumbie, personnage vert devenu célèbre sur les télévisions nord-américaines.



La musique entrevoit le potentiel visuel de la pâte à modeler avec les clips de *Baby Snakes*, de Frank Zappa (1975), *Sledgehammer*, de Peter Gabriel (1986), dont les parties animées sont confiées à Peter Lord et aux frères Quay, ou encore *My Baby Just Cares for Me*, de Nina Simone (1987), réalisé par Peter Lord. La musique se révèle un véhicule idéal pour la *claymation*, capable de se plier à toutes les

¹ Pour en savoir plus sur Aardman Animation, voir Cahier pédagogique de *Shaun le mouton*.



originalités et idées pour illustrer des morceaux pop. La pâte à modeler trouve sur la chaîne MTV un canal de diffusion improbable, s'ouvrant de fait à un nouveau public : les adolescents.

Parallèlement à son destin télévisuel, la pâte à modeler, après des années de vache maigre, revient à ses fondamentaux cinématographiques. Will Vinton, déjà oscarisé en 1975 pour le court métrage *Closed Mondays*, met en scène en 1985 le premier long métrage intégralement réalisé en pâte à modeler, *Les Aventures de Mark Twain*.



Le réalisateur surréaliste tchèque Jan Svankmajer, maître de l'animation en volume, a utilisé cette technique pour deux de ses œuvres : *Les Possibilités du dialogue* (1983) et *Obscurité, lumière, obscurité* (1990).



Dans la longue histoire de cette technique d'animation, il y a un avant et un après Nick Park, dès lors que le jeune animateur a rejoint les studios Aardman, faisant de Bristol la capitale mondiale de l'animation en plasticine. Ce sont notamment ses films *Une grande excursion* ou encore *L'Avis des animaux* (*Creature Comforts*, 1989), premier de ses trois films oscarisés, qui feront connaître le studio. Le succès de Wallace et Gromit permet non seulement à Nick Park de passer du court au long métrage, avec *Chicken Run* (2000), mais aussi de révéler un autre personnage phare du studio : Shaun le mouton. Ce dernier se verra également consacrer une série (6 saisons entre 2007 et 2020), puis deux longs métrages en 2015 et 2019. En 2018, Nick Park réalise un troisième long métrage intitulé *Cro Man*.



Wallace et Gromit : des héros indémodables

Rendus célèbres grâce aux quatre courts métrages qui leur sont consacrés entre 1989 et 2008, Wallace et Gromit auront marqué plus d'une génération. C'est avec les films mettant en scène Wallace et Gromit que Nick Park gagne le cœur du public et du cinéma, recevant, grâce à ses deux héros, trois Oscars au total. Wallace et Gromit ont fait l'objet d'une adaptation en long métrage avec *Le mystère du Lapin-Garou* (2005), présenté par Nick Park comme le « *premier film d'horreur végétarien* ». En parallèle du tournage, Nick Park réalise *Cracking Contraptions*, une série de 10 épisodes de 2 minutes consacrée aux inventions improbables de Wallace.



L'Australien Adam Elliot a utilisé cette technique pour tous ses films, depuis *Uncle* en 1996, qualifiant lui-même son univers de clayographies, mot-valise formé de *clay* et *biography*. Il est l'auteur de 6 films dont *Mary and Max* et *Harvie Krumpet*, pour lequel il a reçu l'Oscar du meilleur court métrage d'animation en 2004.



Chez le Russe Garri Bardine, la pâte à modeler et la marionnette deviennent ses techniques exclusives à partir de la comédie musicale *Le Loup gris et le Petit Chaperon rouge* (1990), et souvent mêlées l'une à l'autre comme dans la trilogie *Tchoutcha* (1998) et dans *Le Vilain Petit Canard* (2010). Ainsi, le vilain petit canard est le seul personnage (avec le ver de terre) qui soit en pâte à modeler, tous les autres étant des marionnettes aux plumes abondantes.



Née en 1974 à Koszalin (Pologne), Izabela Plucińska est diplômée de l'Académie des beaux-arts de Łódź en Pologne. Elle développe sa propre technique de création de films d'animation en filmant des figurines qu'elle travaille à partir d'argile et de pâte à modeler. Installée à Berlin, elle a cofondé la société de production Clay Traces. Sa filmographie comprend *Jam Session* (2005, Ours d'argent à la Berlinale), *Esterhazy* (2009), *Sexy Laundry* (2015), et *Portrait de Suzanne en pied*, inspiré d'un roman de Roland Topor.



Née en 1978 à San Diego (États-Unis), Allison Schulnik a étudié l'animation expérimentale au California Institute of the Arts de Valencia (Californie). Outre sa participation à de prestigieux festivals de films dans le monde entier, ses films ont récolté de multiples prix, dont celui de la meilleure animation expérimentale au Festival international d'animation d'Ottawa en 2014.



Fan de musique heavy metal et de films d'horreur, Takena Nagao (1986, Japon) a commencé l'animation de pâte à modeler tout en étudiant la physique à l'université de Tokyo. Ses courts métrages se caractérisent par leur violence et un certain goût pour le gore : *Pussy Cat* (2008), *Chainsaw Maid* (2007), *Crazy Clay Wrestling* (2007), *Bloody Date* (2006), et *Battle of Clay* (2004).



Lee Hardcastle (1985, Royaume Uni) est un animateur connu pour ses remakes sanglants de films d'horreur et d'action emblématiques des années 1980, ainsi que ses parodies de séries d'animation et de clips, tels que les Simpson.

LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR · RICE

Wallace et Gromit, ou l'aventure en charentaise

Avec Wallace et Gromit, le réalisateur Nick Park a créé un tandem digne des grands duos comiques du Panthéon du cinéma, dans la lignée de Laurel et Hardy ou Bip Bip et le Coyote. Comme chez ces aînés, dont l'association comique s'appuie en grande partie sur le retournement des rapports de force entre le petit et le grand, le chien flegmatique résout et pallie en grande partie les étourderies et bourdes commises par son maître. Mais loin du rapport antagoniste que nourrissent ces duos de légende, leur union évoque aussi l'amitié indéfectible des couples héros et chien tels que Tintin et Milou, Astérix et Idéfix, ou Lucky Luke et Rantanplan, tout en rehaussant le chien au rang de protagoniste à part entière.

Le duo est également régi par une autre forme de décalage, nouant les ficelles du burlesque avec celles de la parodie, en situant les vicissitudes typiques du film d'aventures dans un contexte familial, voire trivial, celui d'un pavillon de banlieue résidentielle typiquement britannique. S'il a pour éponyme un chevalier écossais du Moyen Âge devenu figure de la résistance contre l'Angleterre, ce Wallace-là se bat désormais pour pouvoir prendre tranquillement son thé en charentaises en compagnie de son fidèle compagnon qui n'en demande pas moins.

Un héroïsme pavillonnaire

Ce décalage constant est l'un des grands ressorts humoristiques des aventures de Wallace et Gromit. Il est affiché dès l'écart affiché entre la fierté claironnante du titre « *Une grande excursion* » et le décor du générique, dont la chaise longue posée contre le mur contredit toute tentative de mobilité excessive. La promesse d'un voyage, entretenue un instant par le gros plan sur la main de Wallace faisant tourner un globe terrestre, comme si l'horizon des possibles était planétaire, est immédiatement recadrée par son autre main tenant un *Guide de pique-nique de A à Z* arborant en couverture une carte de l'Angleterre. Face à ces vacances qui « *posent toujours un problème* », formulation qui dit bien la réticence de Wallace à toute velléité de changement, l'« *idée* » qui fait sursauter Wallace comme s'il s'agissait d'une révélation majeure est d'aller dans la cuisine préparer du thé.

Dès cette scène d'exposition, le tableau est brossé : Wallace et Gromit, c'est la classe moyenne britannique. L'adversité prendra la forme d'un frigo vide (*Une grande excursion*) ou d'une facture à payer (*Un mauvais pantalon*), en deux images mises en scène avec emphase : le point de vue depuis le fond du frigo encadrant la tête consternée de Wallace, sa voix amplifiée par l'écho du compartiment désespérément vide, et l'immense facture en accordéon reçue au courrier du matin.

Une assiette ou une tirelire vide, et tout l'équilibre du pavillon est rompu ! L'aventure peut alors débiter, se donnant pour horizon de retrouver le calme et la tranquillité de l'heure du thé dans un fauteuil, avec ses conditions matérielles nécessaires : un bon cheddar ou un cochon tirelire rempli.

L'épopée vers la Lune n'a qu'une raison d'être : non pas le goût de l'aventure, mais le besoin de retrouver exactement son fromage habituel. Au demeurant, cette quête sera déçue : le fromage de lune a un goût différent. En rapporter un panier ne saurait constituer une solution, il faudra continuer à chercher le bon fromage coûte que coûte : « *Mettons le cap sur la ferme de Sir Shelton, c'est un spécialiste, il nous donnera son avis* ». En indiquant ainsi la suite des opérations, Wallace affirme son sens des priorités tout personnel entre un voyage sur la Lune et une quête de cheddar. Ce flegme poussé jusqu'à l'absurde est partagé par son compagnon : lors du trajet en fusée, Gromit est moins contrarié par un atterrissage chaotique que par l'effondrement de son château de cartes.

La préférence pavillonnaire régit tout leur univers. L'objectif de ces deux aventuriers malgré eux est de préserver leur vie quotidienne, ne pas prendre de locataire, et rester chez soi, dans le cadre soigné qu'ils ont élaboré, qui en tricotant, qui en bricolant. Même l'activité d'inventeur de Wallace s'attache uniquement à améliorer des objets et petits gestes du quotidien : lit, grille-pain, habillage et tartinage...

Ainsi, les deux compagnons vivent dans un monde sans passion amoureuse (elle fera son apparition lors de l'épisode suivant, *Rasé de près*, mais la bien-aimée se révèle allergique au fromage !), hors du monde social (même les titres de journaux sont auto-référencés) et sans métaphysique (la Lune est un espace de pique-nique, pas de méditation). Pour rassurer Gromit sur l'intrusion du nouveau locataire, Wallace retapisse les murs de sa chambre : le papier peint est une preuve d'amour.

Wallace et Gromit n'ont pas les préoccupations des héros burlesques traditionnels : manger, se loger, trouver du travail et tomber amoureux ; ils ne connaissent que les désagréments du quotidien (les courses et la trésorerie). Ils ne sont pas en errance dans un monde impitoyable : la fugue de Gromit tourne court, bien que son départ soit vécu comme le drame ultime, par une sombre nuit d'orage, et le voyage sur la Lune est annoncé d'emblée comme une « *excursion* » qui ne pourra pas excéder la durée des vacances. Ce qui anime ces deux héros, c'est la permanence, la stabilité et les joies du foyer.

Cette chronique de banlieue résidentielle est célébrée jusqu'au moindre détail. Dans le pavillon, tout est fleuri ou arbore un motif décoratif : les papiers peints de la cuisine et de la chambre de Wallace ainsi que sa couverture, le grille-pain, le fauteuil, le tapis, les coussins... Chaque surface est tapissée. Quant à la fusée, son intérieur est décoré exactement de la même façon que leur salon : papier peint, lampe à abat-jour, vases, tableaux, tapis et fauteuil... jusqu'à la table de commande, où un grille-pain est encastré. Au loin, on devine le centre-ville avec son muséum,

son café, et ses terrains vagues. Ce centre-ville n'est ni plus ni moins proche que la Lune ; on ne s'y rend que contraint et forcé par un pingouin démoniaque.

Cette poétique pavillonnaire, c'est aussi celle d'un monde désuet, hors du temps. Un monde caractérisé par son papier peint à motifs, où l'on tricote et lit le journal. Affiches, tableaux, publicités, magazines et journaux parsèment ce monde de l'imprimé et de l'image fixe, où les seules images de télévision sont des images d'archives d'un reportage de ski visualisées depuis la Lune ! Le refus du monde extérieur, de l'inattendu, de la nouveauté s'incarne dans une temporalité de l'image fixe, où l'image animée ne s'est pas encore introduite...

La fantaisie en bandoulière

Cet univers est de fait celui d'une enfance permanente, où la fusée n'est pas un objet technologique, mais plutôt un « *mélange du Nautilus et de Tintin* »², images iconiques de la littérature jeunesse, de même que le petit train qui parcourt le rez-de-chaussée. Wallace et Gromit véhiculent une fantaisie à toute épreuve qui bannit tout esprit de sérieux et les ancre fermement dans l'enfance et le conte. « *Tout le monde sait que la Lune est en fromage* », affirme Wallace dans la scène d'ouverture d'*Une grande excursion*. Et, alors qu'on le croit en pleine élaboration des plans de sa fusée, on découvre que l'inventeur joue au morpion entre deux croquis. Quant à sa maquette technique, elle prend la forme d'un dessin d'enfant où l'on voit Wallace et Gromit saluer depuis la cabine. De fait, Wallace est un grand enfant qui range sa tirelire cochon dans un coffre-fort caché par un tableau représentant exactement cette tirelire, scie une porte en étant agenouillé dessus, ou remplit intégralement un placard de crackers. C'est Gromit l'intellectuel, lisant tantôt un livre intitulé *Electronics for Dogs*, tantôt *La République* de Platon.

Les deux protagonistes évoluent dans un monde cartoonesque, au sens où la rationalité et la vraisemblance peuvent être évacuées au profit du gag. On trouve quelques déformations corporelles typiques du cartoon, à chaque fois que Wallace avale un cracker ou lors de la capture du pingouin, qui atterrit dans une bouteille de lait.

C'est aussi un monde de chutes, de cascades, de coups et blessures où personne ne souffre jamais. Ainsi, le robot de la Lune, éjecté de la fusée, atterrit carbonisé, dans une posture typique du coyote de Chuck Jones ou des loups de Tex Avery, et ressuscite sans encombre. Mais le thème principal est la mise en danger de l'étourdi Wallace, inconscient du danger, toujours sous les yeux de Gromit qui tente de le sauver. Ainsi, lorsqu'il échappe par chance au coup de matraque du robot de Lune, il se cogne lui-même en se levant. Lors du départ de la fusée, alors que Gromit est aux manettes, on devine aux circonvolutions du fil du casque et aux mimiques de Gromit qu'une chute de Wallace a lieu hors champ.

² Xavier Kawa-Topor, Philippe Moins, *Le Cinéma d'animation en 100 films*, Paris, Capricci, 2016.

Mais surtout, un grand morceau de bravoure cartoonesque ponctue chaque épisode : la séquence de la construction de la fusée dans *Une grande excursion* est une digne héritière des Disney des premiers temps tels que *The Clock Cleaners* (1937), où Donald est emporté par les rouages de l'horloge, à la manière de Gromit emporté par le rythme de sa perceuse. Quant à la course-poursuite ferroviaire du *Mauvais pantalon*, c'est un hommage à la course-poursuite comme motif de prédilection du cartoon.

Références et parodies

Nick Park est donc à la fois l'héritier du cinéma muet et du cartoon, espaces privilégiés du burlesque. Mais ce n'est pas le seul genre cinématographique digéré par ses deux héros, à commencer par celui du réalisateur lui-même.

Dans l'univers cohérent de Wallace et Gromit, l'auto-référentialité règne, instaurant une complicité certaine avec le spectateur. Installée par l'intrigue de la *Grande excursion*, l'obsession fromagère devient un clin d'œil dans *Un mauvais pantalon*, où le *Morning Post* titre : « *Fromage de lune : les actions montent en flèche !* » *Un mauvais pantalon* est la suite revendiquée d'*Une grande excursion* : son générique allie des gros plans sur des fusées miniatures accrochées au papier peint, un portrait de Wallace et Gromit, et la musique de parade du premier épisode. Nick Park navigue également de l'un de ses films à l'autre : dans le City Museum qui expose le diamant convoité, on aperçoit le tigre nonchalant de son faux documentaire animalier *Animal Conversations* ; dans la scène finale, c'est le tableau d'un mouton évoquant le futur Shaun, qui fera l'objet d'un long métrage à part entière. Enfin Nick Park n'hésite pas à plaisanter avec les codes mêmes du cinéma d'animation : dans le journal derrière lequel Gromit se cache lors de sa filature, on peut lire « *Des chiens lisent le journal* ». Cette mise en abyme de la convention ne peut que renforcer le pacte avec le spectateur, prenant plaisir à se faire piéger par l'illusion de l'animation tout en ayant parfaitement conscience de ses artefacts.

Wallace et Gromit jouent avec les genres et leurs figures imposées, dans une jouissance carnavalesque qui les fait littéralement tomber à la renverse. *Un mauvais pantalon* mêle ainsi les codes du polar, du film d'horreur, du western et du film d'aventures. Julian Nott, compositeur attitré de Wallace et Gromit, propose pour chacune des scènes de genre la musique *ad hoc* : parade circassienne pour le générique d'*Une grande excursion* ; suspense inquiétant pour le générique du *Mauvais pantalon*, ou encore mélodrame pour la séquence où Gromit, chassé de sa propre maison, part, balluchon rouge à pois blancs sur l'épaule, dormir dans une poubelle.

Le mystérieux locataire se trouve être un personnage de western, un dangereux gangster armé d'un pistolet à six coups et dont la tête est mise à prix. La fin du *Mauvais pantalon* fait aussi un clin d'œil à Lucky Luke, cow-boy solitaire qui part toujours au soleil couchant monté

sur Jolly Jumper, à ceci près que le cow-boy est une poubelle renversée sur un pantalon électronique, tandis que le désert de l'Utah est une banlieue résidentielle anglaise déserte.

L'intrigue reprend les codes du polar : une série de crimes, une enquête et un affrontement final avec le méchant, pour mieux les parodier. Le suspens est digne des films de Hitchcock : le pingouin est un personnage inquiétant qui apparaît toujours par surprise, par effraction. Des films de cambriolage, Nick Park relève la cagoule en latex, les rayons laser de protection et, bien entendu, le diamant qu'il s'agit toujours de dérober. Le film noir est un prétexte à quitter le quartier résidentiel pour se rendre *downtown*, où alternent les ruelles sombres encombrées de poubelles, les toits d'immeubles, les terrains vagues et les chantiers. Mais surtout, l'enquête policière suppose une filature. Or, les évasions et les effractions sont les grandes passions de Nick Park, dont le premier long métrage, *Chicken Run*, proposera une parodie de *La Grande Évasion*. L'un de ses objets culte est le plan de construction (fusée de Wallace) ou de stratégie (cambriolage du Muséum), préfigurations cocasses des loufoqueries envisagées.

La façon dont Wallace et Gromit se préparent pour une mission peut également faire penser aux superhéros et à leurs caves secrètes renfermant tout un attirail technologique. De fait, le titre du film apparaît d'emblée dans une typographie digne des meilleures séries B, mais aussi des Comics américains tels que *Detective Comics*, dont la popularité fut assurée par les débuts en ses pages de Batman. Plusieurs des opposants récurrents de Batman débutèrent dans ses pages, notamment Oswald Chesterfield Cobblepot, dit le Pingouin.

Un conte sans cruauté

Dans chaque épisode, nos héros rencontrent un méchant. Dans *Une grande excursion*, ce n'est qu'un méchant de pacotille, un robot qui tombe en panne et oublie sa fonction de policier de la Lune lorsqu'il découvre le ski. Mais le Feathers McGraw du *Mauvais pantalon* est plus élaboré. Qu'il soit un « poulet » pour le style, ou un manchot par nature, Feathers McGraw est un oiseau qui ne vole pas. Il compense en volant d'une autre manière : non seulement il souhaite dérober un diamant, mais il compte littéralement se déplacer sur le dos des autres. Enfin, le terme « *penguin* » (improprement traduit par pingouin car il signifie *manchot* en anglais) provient du latin *pinguis* qui signifie aussi : « qui rend gras », et par suite « fertile », puis « riche ». C'est donc aussi un ennemi de classe : le cocréateur du Pingouin de Batman, Bill Finger, dit lui avoir pris pour modèle le manchot empereur, qui lui aurait rappelé « *ces aristocrates anglais dans leurs smokings* »³. Alors que Wallace et Gromit sont des *middle class* pur jus avec leur pavillon et leurs charentaises, le manchot convoite un diamant et a des allures de dandy (c'est de la musique jazz qu'il écoute dans sa chambre) ; il écrase Wallace et Gromit par toute une gamme d'attitudes méprisantes : appropriation immédiate des espaces de vie de Gromit qu'il renvoie à sa niche, mais aussi mise en ridicule de Wallace qu'il fait tourner

³ Olivier Pallaruelo, « Le Pingouin. Super-vilains : les secrets de leurs origines », *Allociné*, 1^{er} mai 2014.

en bourrique avant de l'exploiter. Cette opposition sociale renforce l'antagonisme avec nos deux héros.

Face à cette adversité, le personnage avec lequel le spectateur est en empathie, c'est Gromit. Son silence fait de lui une métaphore de l'enfant condamné à voir et à écouter. Depuis *Une grande excursion*, il a pourtant grandi. Il subit désormais l'abandon de Wallace causé par l'arrivée d'une nouvelle personne dans le foyer, vécue comme une intrusion le menaçant de sa propre disparition : désespéré, Gromit décide de fuguer.

On peut donc s'interroger sur la nature de cette relation : un maître et son chien ? Des « amis fidèles », comme le suggère Wallace ? Ou, plus métaphoriquement, un parent et son enfant ? Ou encore une relation amoureuse ? C'est en tout cas une relation fondée sur une hiérarchie, mais jalousement protégée par Gromit. Lorsque Feathers McGraw s'introduit dans le foyer, il apporte le courrier et les charentaises au maître, mais crée aussi une mise en scène de dîner galant : il prend à la fois la place du serviteur et de la compagne, dans une ambivalence non élucidée. Il s'agit aussi d'une relation hiérarchique où Wallace donne des ordres, dans une attitude paternaliste (main sur la tête du chien) et patriarcale (cadeaux de la laisse et du collier), et Gromit obéit.

Le comique réside dans l'immaturation de la figure de l'adulte-maître. Ce qui est valorisé, c'est la capacité de l'enfant à préserver l'ordre et la légalité (jusqu'au commissariat et à la prison), qui ont été mis en péril par les choix inconsidérés de l'adulte... De fait, Wallace n'y voit que du feu : il se laisse séduire alors que Gromit repère immédiatement la nature inquiétante du locataire ; la fugue de Gromit passe inaperçue ; Wallace se laisse littéralement endormir par Feathers McGraw qui profite de son sommeil pour l'exploiter. Lorsqu'il pénètre dans la pièce aux dinosaures du Muséum, la construction de l'image le jette littéralement dans la gueule du loup (ou du dinosaure).

Contre le rapport de pouvoir instauré par Wallace qui parle, donne des ordres, et semble mener l'action, c'est Gromit qui est le véritable cerveau car il est aux manettes (poste de contrôle de la fusée, salle des machines de la cuisine, table d'opération du pantalon électronique...). L'autorité de Wallace est une autorité factice. Lorsqu'il commande son petit déjeuner comme un maître à son domestique, à l'aide d'une alarme tyrannique, il est propulsé dans une machinerie actionnée par Gromit et dont il est un vulgaire jouet. C'est Gromit, lecteur de *L'Électronique pour les chiens* dans les deux films, qui est le cerveau du bricolage. De son côté, Wallace, qui est d'abord habillé de pied en cap au début du film, est petit à petit déshabillé pour finir en caleçon dans la scène finale.

Par cette épreuve, Gromit se montre le véritable gardien de la relation et de l'équilibre du foyer. Il n'est plus l'adjuvant docile d'*Une grande excursion* : le nom du pingouin que l'on ne découvre qu'à la fin sur le journal lu par Gromit ne peut qu'évoquer le « graw » qui signifie « grandir ».

Conclusion

Enfin, l'inversion des rapports n'est pas tant celle de la relation entre les deux compagnons, jalousement préservée par Gromit, mais celle de l'inventeur floué par son propre gadget : ce n'est pas l'arroseur arrosé, premier gag de l'histoire du cinéma, c'est l'animateur animé.

Pour un animateur, la question est capitale : Qui manipule qui ? Qui est animé par quoi ? Qui est aux manettes ? Si le tableau de contrôle est un objet récurrent, le champ contrechamp est le dispositif de montage privilégié, dans la mesure où il interroge la source du regard et installe une réciprocité, un courant, plutôt qu'un rapport univoque.

Wallace et Gromit, sous la farce burlesque, est un triomphe d'ambivalence et d'inversions des conventions. Ambivalence des registres : le triomphe de la banlieue pavillonnaire et du cinéma de stop motion qui a absorbé l'histoire du cinéma et de ses superhéros, ambivalence des rapports de genre brouillés par la parodie, ou encore ambivalence des rapports entre maître et chien, adulte et enfant, créateur et créature.

DÉROULANT

Séquence 1 | L'invitation au voyage

[01.53 – 04.28]

Générique : Une musique de cirque claironnante introduit le titre qui se dessine sur un mur recouvert d'un papier peint à fleurs défraîchi. Trois objets sont posés contre ce mur : un appareil photo, une nature morte au fromage et une chaise longue.

Travelling en gros plan sur une pile de magazines et guides de voyages hétéroclites, débordant de la table basse au tapis. Une main tourne un globe terrestre d'une main tout en tenant un *Guide de pique-nique* de l'autre.

Plan d'ensemble sur un intérieur douillet. Un homme et un chien sont chacun assis dans un fauteuil, consultant un grand nombre d'ouvrages à la lumière d'un lampadaire. Dehors, il neige. Wallace : « *Oh, ces vacances posent toujours un problème ; on ne sait pas quoi faire. Tiens, j'ai une idée Gromit !* » Le chien qui ronflait se réveille en sursaut. « *Je vais nous faire un bon petit thé. L'eau devrait être bouillante.* »

Gros plan sur un plateau à thé orné d'une reproduction de paysage hivernal, posé sur la table de la cuisine. Wallace s'approche, verse l'eau chaude dans une théière, puis ouvre un placard exclusivement rempli de crackers dont il verse un paquet dans une assiette.

Gros plan de l'intérieur du frigo dont la porte s'ouvre sur la main de Wallace qui se tend vers une assiette de cheddar vide. Au bout du rayonnage, le sourire de Wallace se fige. « *Il ne reste plus de fromage* », constate-t-il. Sa voix est amplifiée par l'écho du frigo. Gromit, qui lisait sur son fauteuil, semble dépité (ses oreilles dressées retombent). « *Y a même plus une croûte* », conclut Wallace en refermant la porte du réfrigérateur.

Il retourne dans le salon avec le plateau à thé, s'assoit et croque un cracker. Soudain, il s'exclame : « *Gromit, tu as raison ; nous allons chercher du fromage là où il y a du fromage, c'est d'accord !* ». Gromit hausse un sourcil dubitatif. Wallace attrape un magazine intitulé *Vacances fromage* : « *Bon, voyons un peu où il y a du fromage. Il y en a en Suisse, en France, à Philadelphie...* »

Wallace et Gromit se regardent puis tournent la tête vers la fenêtre d'où l'on aperçoit la Lune. « *Tout le monde sait que la Lune est en fromage* », dit Wallace !

Séquence 2 | La construction de la fusée

[04.29 – 08.08]

Fondu enchaîné sur la Lune à travers un grillage ; le travelling redescend cette fois dans un décor de cave encombrée. En haut de l'escalier, la porte s'ouvre ; Wallace descend l'escalier et s'installe à une table d'architecte.

Il réfléchit devant une feuille blanche. Il a une illumination et taille son crayon. Il commence à dessiner des plans puis, d'un air tout aussi inspiré, sur une autre feuille, nous découvrons grâce à une plongée derrière son épaule qu'il a joué au morpion. Enfin, en gros plan, nous le voyons dessiner en direct une fusée, à l'intérieur de laquelle il s'est représenté avec Gromit. Il fait le bruit du démarrage en dessinant les flammes, comme un enfant.

Wallace scie à genoux sur une porte posée sur des tréteaux, qui finit par s'effondrer. Il réfléchit. Dans le salon, Gromit affalé négligemment lit un ouvrage intitulé *Électronique pour chiens*. Wallace le siffle de ses deux doigts et attend. Dans le plan suivant, Gromit remplace le tréteau ! Sur une petite musique entraînante, les deux comparses sont désormais tous deux embarqués dans une construction dont on ne voit que des détails. La chorégraphie de leurs gestes est rythmée par les gags : Gromit frappe sur des clous dans l'intervalle où la scie n'y est pas, se laissant guider par les sons ; Gromit tourne, emporté par la perceuse ; Gromit se protège des gouttes de peinture avec un parapluie.

Les deux constructeurs observent leur travail, satisfaits. Un mouvement de caméra découvre une splendide fusée rouge en métal.

Séquence 3 | Objectif Lune : le départ

[08.09 – 13.56]

Un halo de lumière se reflète sur la rampe qui descend à la cave, dans laquelle se profile Gromit. Derrière le hublot de la fusée, on aperçoit le chien penché sur une table de contrôle. Il fait signe à Wallace qui lui répond. Wallace monte à l'échelle de la fusée, une petite valise à la main. À l'intérieur, le décor est identique à celui du salon : papier peint fleuri, lampe à abat-jour, chaise longue posée contre une paroi, un vase avec des fleurs, des sacs en papier bourrés à craquer d'objets...

Gromit, un casque sur les oreilles, active moult boutons. Wallace s'approche, met le casque sur sa tête, et une main sur la tête du chien qu'il tapote d'un geste paternaliste. Depuis l'extérieur du hublot, on devine aux mouvements du fil du casque Wallace s'éloigner et chuter hors champ. Wallace descend en trombe de la fusée par l'échelle, et craque une allumette pour enflammer une mèche. Il remonte en vitesse et prévient Gromit : « *60 secondes avant l'allumage* ». Alors qu'il allait refermer la porte, il réfléchit : « *Il faut ouvrir le toit !* »

Le sol du jardin avec son nain de jardin, des salades et un râteau, s'ouvre en effet en deux. Wallace réfléchit à nouveau, fouille frénétiquement les sacs. « *Pas de crackers ! Tu te rends compte, on a oublié les crackers, un fromage sans crackers c'est une sardine sans son huile !* » Il descend en trombe, remonte l'escalier, laissant Gromit atterré aux commandes.

Arrivé au placard, Wallace prend des paquets à toute vitesse : « *Ralentis la mèche, mais ralentis !* » Gros plan sur le réveil qui indique dix secondes avant le départ. Gros plan sur la mèche qui se consume. Wallace réussit à rentrer *in extremis*.

Mais au moment où le réveil sonne, rien ne bouge ! Tout se met à trembler, les tableaux aux murs, les pots à peinture. Les rats enfilent leurs lunettes de soleil.

Gromit comprend qu'il a oublié le frein à main. Il le baisse et la fusée démarre en trombe.

La fusée se dirige vers la lune. À l'intérieur, tout roule, Gromit sur son fauteuil prépare un château de cartes. Wallace lit le journal, puis se tourne les pouces, puis attrape son appareil photo avec lequel il prend Gromit en photo au flash : « *C'est pour l'album souvenir* ».

Alors que Gromit s'apprête à finaliser son château de cartes, un voyant s'allume. Wallace va regarder dans la lunette. « *Attention rétro poussée ! En douceur ! En super douceur !* » Gromit pose ses dernières cartes. « *Sans problème ! Et voilà le travail !* » Wallace pousse un levier et le château de cartes s'effondre, au grand courroux de Gromit.

Un paysage lunaire apparaît au hublot.

Séquence 4 | Pique-nique sur la Lune

[13.57 – 20.02]

Wallace et Gromit s'éloignent de la fusée avec leurs paniers de pique-nique. Quand Wallace shoote dans son ballon, celui-ci, privé de gravité, s'envole.

Assis autour de la nappe de pique-nique, Wallace dit : « *D'abord, un petit thé pour se mettre en appétit. Assiette ! Couteau ! Cracker !* » La musique de cirque du générique revient. Wallace coupe une stalagmite de Lune, puis la tranche dans son assiette. Il goûte, un peu étonné. « *Tiens, qu'est-ce que tu en dis ?* » Il en sert à Gromit dans une gamelle. « *Mais ce n'est pas du comté !* » Gromit secoue la tête, contrarié. « *Du gruyère ?* » Gromit secoue la tête à nouveau. « *C'est assez curieux. Je n'ai jamais mangé de fromage qui ait ce goût-là. On va essayer un autre endroit.* »

Wallace attrape Gromit par le cou et ils repartent en exploration. Ils croisent une sorte de frigidaire à roulettes. Wallace met une pièce dedans, mais rien ne fonctionne. Un bouton lui reste dans les mains. « *C'est vraiment comme sur la Terre, oh ! C'est quand même incroyable, on a beau voyager, tous ces distributeurs ne marchent jamais !* » Il s'éloigne, suivi de Gromit.

En leur absence, un compteur tourne, deux bras sortent des flancs de la machine, qui se gratte le crâne, s'étire, redresse son antenne, ouvre son tiroir ventral pour en sortir une longue-vue. Apercevant la fusée au loin, interloqué, il se dirige dans sa direction. Sur le chemin, il passe devant les restes du pique-nique. Il les range dans son tiroir ventral. Il ouvre le magazine sur le ski et observe de son œil hublot une image de skieur. De son antenne grésille une information radio, puis une image d'archive de télé noir et blanc montrant un distributeur comme lui dévaler une pente à ski. Le distributeur range le magazine dans son tiroir et se gratte la tête. Il ramasse un cône de Lune et le recolle.

Il se dirige enfin vers la fusée. Tel un agent de circulation, il rédige une contravention qu'il laisse contre la paroi. Faisant le tour de l'engin, il constate une fuite. Avec sa longue-vue, il tombe sur Wallace qui s'apprête à goûter un autre bout de Lune. Contrarié par cette nouvelle atteinte à son territoire, il se fait craquer les doigts et sort une matraque.

Wallace et Gromit pique-niquent. Gromit aperçoit la machine qui se dirige, matraque au poing, droit vers Wallace. Sans s'apercevoir de la menace qui le guette, Wallace goûte toujours au fromage de Lune. « *Camembert !* » Gromit se cache les yeux au moment où la matraque s'apprête à fendre le crâne de Wallace, mais celle-ci est stoppée net par le compteur de la machine qui passe à zéro. Lorsque Wallace réalise la présence derrière lui, il s'assomme à moitié en se levant. Il soupèse la matraque et remet une pièce dans la machine. « *Allez viens Gromit ! Nous ne sommes pas rendus !* », dit-il en reprenant son chemin et son panier de fromage.

Séquence 5 | La fuite

[20.03 – 22.20]

La machine retrouve vie après leur départ. Elle tape un poing contre l'autre, puis sort sa longue-vue. La fusée apparaît à l'ocilleton. Plus haut, elle aperçoit la planète Terre. Un extrait d'images télévisées noir et blanc montre un skieur sur fond de musique de parade. Prise d'une subite panique, la machine déboule à toute vitesse vers la fusée sur laquelle remontent Wallace et Gromit par l'échelle. Wallace craint que le distributeur n'en veuille à son panier de fromage et monte à toute vitesse. Avec ses petites roulettes, la machine échoue à grimper à l'échelle.

Dans la cabine, les deux compères s'affairent au décollage : « *Vite, commence le compte à rebours. Tu pars de dix, ça suffira.* » À l'extérieur, la machine fouille son tiroir et en sort triomphalement un ouvre-boîte. Dans la fusée, le réveil se met en marche. La machine s'affaire sur l'une des parois. Tandis que Gromit prépare le décollage, Wallace s'interroge : « *À la réflexion, je me demande si c'était pas du brie congelé* ». Au pied de la fusée, la machine découpe une porte dans la carlingue et réussit à pénétrer dans la fusée. En s'avancant, elle déplace un tuyau duquel un liquide commence à s'écouler. Elle attrape une boîte d'allumettes. En haut, Wallace panique : « *La mèche, tu as oublié d'allumer la mèche !* » La main de la

machine approche une allumette en feu d'un baril d'essence. L'explosion manque de la propulser à l'extérieur. Elle s'agrippe au chambranle, mais est finalement éjectée au décollage.

Séquence 6 | Le retour

[22.21 – 24.45]

La fusée s'éloigne de la Lune. Wallace et Gromit regardent par le hublot. Sur la Lune, la machine un peu grillée, deux pans de fusée dans les mains, achève sa chute. Dépitée, elle se mouche dans la nappe à carreaux de pique-nique que le vent emporte. Elle s'apprête à jeter par terre les deux lattes d'acier arrachées à la fusée, quand elle se ravise.

Du haut d'une colline, les deux lattes transformées en ski, la machine s'élance pour skier sur les collines blanches de la Lune. Elle fait un signe amical à Wallace et Gromit, qui lui répondent depuis le hublot.

Dans la fusée, Wallace tartine du fromage de Lune sur un cracker. « *Mettons le cap sur la ferme de Sir Shelton, c'est un spécialiste, il nous donnera son avis.* » Puis il se replonge dans la lecture du magazine *Cheese Monthly*.

Générique : galerie de portraits de Wallace et Gromit dans différentes poses. Plan sur la galaxie où le ballon envoyé depuis la Lune continue à voyager.

Séquence 7 | Petit déjeuner chez les inventeurs (Un mauvais pantalon)

[24.50 – 27.30]

Générique : Sur un fond de papier peint, des fusées miniatures et un portrait de Wallace et Gromit ; la musique de parade d'*Une grande excursion*. Mais une ombre se profile au mur, et un hautbois annonce une note plus inquiétante alors que le titre apparaît : « *The Wrong Trousers* ».

Gromit s'apprête à se servir un thé dans la cuisine. Il s'approche du calendrier pour cocher une date entourée où est inscrit : « *Anniversaire de Gromit* ». Il regarde sa montre. Dans sa chambre, Wallace dort encore.

Gromit entend l'arrivée du courrier et va le ramasser ; tandis qu'il retourne dans la cuisine, un train électrique passe devant lui. Assis à la table, il ouvre la lettre qui lui était destinée. C'est une carte musicale avec l'inscription : « *pour un chien bien aimé* ». Gromit a l'air blasé.

Une alarme s'allume à un panneau dans le mur : « *Petit déjeuner* ». C'est Wallace qui appuie sur le bouton de commande de sa table de nuit depuis sa chambre. « *On oublie l'heure de mon petit déjeuner ce matin. Gromit ! Je veux un œuf à la coque !* »

Dans la cuisine, Gromit actionne un levier au mur. Dans la chambre de son maître, une trappe s'ouvre dans le plancher, un système de poids relève son lit à la verticale, dont il glisse à travers la trappe jusqu'à un pantalon pendu au plafond de la cuisine. « *Ah ! Doucement ! Gromiiiiit !* » En marcel et en pantalon à bretelles, il atterrit brusquement sur sa chaise, devant le petit déjeuner dressé. Il lève les deux bras tandis que des bras automatiques lui enfilent des bras de chemise, puis un débardeur.

Assis à l'autre bout de la table, Gromit actionne un bouton rouge sans lever les yeux du *Morning Post*. Une cuillère automatique propulse de la confiture vers la tartine de Wallace juste au moment où elle est éjectée du grille-pain. Elle retombe dans l'assiette parfaitement tartinée, ce qui fait rire Wallace de plaisir. « *Ça fonctionne tout à fait comme je l'avais prévu, n'est-ce pas ? Je vais quand même me pencher sur le problème de la réception, un rien douloureuse à l'entrée du pantalon. Parfait les toasts, Gromit ! Est-ce que par hasard le courrier serait déjà passé ?* »

Séquence 8 | Les cadeaux d'anniversaires

[27.31 – 30.03]

Gromit tend le courrier à Wallace. « *Ô ciel une facture ! Eh bien ils n'y vont pas de main morte !* », dit-il en déroulant une feuille pliée en un accordéon immense. « *Rien que des factures ! Ô ciel ayez pitié de moi, il va falloir faire des économies, Gromit ! Je vais devoir louer la chambre du fond.* »

Il se lève de table sans avoir prêté attention à la carte d'anniversaire musicale de Gromit. « *Ô ciel !* » Il détache un tableau en forme de cochon du dessus de la cheminée pour découvrir un coffre-fort à l'intérieur duquel se trouve une tirelire cochon de la même forme que le tableau. Il ouvre la tirelire dans son assiette : « *Oh je n'en crois pas mes yeux, nous n'avons plus que trois pièces dans notre tirelire. Il faut dire que tous ces cadeaux n'étaient pas donnés. Oh !* » Effrayé par sa bourde, il regarde le chien qui tout à coup relève la tête, enfin intéressé. « *Eh bien Gromit, regardons passer le train de 9h05, veux-tu ? Oh le voilà qui arrive ! Je me demande ce que c'est.* » Lorsque le petit train arrive à portée de main, il attrape un paquet-cadeau enrubanné. « *Je te souhaite un joyeux anniversaire !* » Gromit délace le ruban, découvrant un collier et une laisse qu'il regarde d'un air dubitatif. « *Je savais que tu aimerais ! Attends, je vais t'aider !* » Et il attache brusquement le collier au cou du chien. Lui tapotant la tête : « *Maintenant au moins tu n'as plus l'air d'un chien perdu.* »

« *Et ce n'est pas tout ! Viens voir par ici !* » Dans l'entrée, Gromit aperçoit un paquet à la forme étrange, tandis qu'une musique inquiétante l'introduit. Ce sont deux jambes robots empaquetées qui avancent vers lui avec un bruit de ferraille. Le chien, effrayé, se plaque au mur. Lorsque la machine s'arrête juste devant lui, il lit l'étiquette : « *Pour Gromit, tendrement, Wallace.* »

Wallace, en délaçant le ruban : « *Je suis sûr que tu trouveras ce cadeau parfaitement adapté à notre façon moderne de vivre. C'est le pantalon électronique de la Nasa. Fantastique pour les promenades !* » Joignant le geste à la parole : « *Il faut tout simplement attacher la laisse ici.* » Il actionne des boutons : « *Et ensuite programmer sur promenade 10 minutes, 20 minutes, oups ! Ah ah ah ! Et bonne promenade Gromit !* » La machine s'éloigne, tirant violemment le chien par son collier.

Gros plans sur un panneau devant une pelouse : « *Les chiens doivent être tenus en laisse.* » Gromit monte en haut d'un toboggan, le cou libre de toute entrave, et jette un œil sur le côté. Le pantalon électronique avance, tirant en laisse... un chien en peluche à roulettes. Gromit se laisse glisser sur la rampe du toboggan.

Séquence 9 | L'arrivée de l'étranger

[30.04 - 32.02]

Chez lui, à l'aide d'un boulier et d'une calculette, Wallace fait sa comptabilité. « *Ce n'est pas la peine de se cacher la vérité.* »

Par le portail du jardin, le pantalon électronique revient. Cette fois, c'est Gromit qui est en laisse sur le chariot à roulettes, se laissant tirer tranquillement. Il aperçoit la pancarte que Wallace pose sur la fenêtre : « *chambre à louer, s'adresser à l'intérieur* ».

Dans son fauteuil, Gromit tricote un pull avec un motif d'os bleu. Bruit de succion en off : « *Alors, bonne promenade Gromit ?* » Gromit fronce les sourcils. « *Il marche, ce pantalon électronique ?* » Une sonnerie retentit. « *Oh, je crois que quelqu'un sonne à la porte ; je me demande qui ça peut être.* »

Gromit entend Wallace ouvrir la porte d'entrée : « *Oh c'est pour la chambre à louer ! Magnifique !* » Wallace précède l'inconnu : « *Voulez-vous me suivre, c'est par ici ?* » Gromit baisse les yeux pour voir passer l'étranger. C'est un manchot. « *J'en demande 300 par semaine, petit déjeuner compris.* » Arrivé au bas de l'escalier, le visiteur tourne la tête brusquement et échange son premier regard avec Gromit, qui en sursaute. La voix de Wallace, toujours off : « *Je suppose que vous aimez les harengs ? J'ai moi-même un faible pour le pudding, au bacon bien entendu.* » Le pingouin détourne la tête et commence à monter les marches, laissant Gromit interdit, sur fond de musique inquiétante.

À l'étage, Wallace poursuit la visite : « *Je suis sûr qu'on va s'arranger à l'amiable.* » Le pingouin voit au passage la porte entrouverte de la chambre de Gromit. « *Je dois dire qu'elle est un peu misérable pour l'instant, mais c'est fou ce qu'un bon coup de peinture peut faire comme miracle.* » Il fait entrer l'étranger dans une chambre plus que défraîchie. Le portrait d'une vieille se détache à cet instant pour tomber derrière le lit. L'étranger file et va s'installer dans la chambre avenante de Gromit ! « *Oh je ne crois pas que vous...* »

Lorsque Wallace ouvre la porte de Gromit, l'étranger est déjà installé sur le lit, valise ouverte. « *Ce n'est pas du tout à celle-là que je pensais. Vous ne voulez pas visiter... Ô ciel !* » Le pingouin est en train de tester les ressorts du lit. « *Écoutez, pour la chambre il y a encore une condition. C'est pas de chien ! Cela vous convient encore ?* » Pour toute réponse, le pingouin tourne le bouton de la radio qui émettait une musique classique pour une petite musique d'ambiance. Il s'adosse aux oreillers, les mains derrière la tête. « *Très bien ! Alors restez si vous le désirez.* »

Séquence 10 | L'éviction de Gromit

[32.03 – 36.30]

Dans la vieille chambre défraîchie, juché sur un escabeau pour poser le papier peint à motif en os du chien : « *Courage Gromit ! C'est fou ce qu'un bon coup de peinture peut faire comme miracle.* »

Installé dans le pantalon électronique, le chien est plongé dans la lecture du *Manuel des pantalons électroniques*. Il actionne différents boutons qui lui font lever une jambe, aspirer le manuel, ou encore grimper perpendiculairement au mur et au plafond. « *Oh ! Je comprends où sont passées mes bretelles. Magnifique invention ce pantalon électronique.* », dit Wallace en sortant à reculons de la chambre. Il est surpris par le pingouin qui apparaît dans l'encadrure de la porte, fixant le chien tandis qu'une musique inquiétante l'accompagne.

Gromit est couché dans le lit de sa nouvelle chambre, certes tapissée mais nue, à l'exception d'un réveil et d'un pot de chambre posé sous son lit. Il n'arrive pas à dormir à cause de la musique de club de jazz de la chambre voisine.

Gromit est allongé sur le divan du salon, un exemplaire de *La République* de Platon sur la table basse. C'en est trop : il va frapper à la porte de son ancienne chambre, mais sans succès.

Gromit est couché dans une niche, dans le garage, un cache oreille sur la tête. Le pingouin passe devant lui pour rentrer dans sa chambre ; enfin la lumière de sa fenêtre et la musique s'éteignent. À bout, Gromit pose les pattes sur les yeux et sanglote.

Le lendemain matin, Gromit attend devant la salle de bains occupée, sa serviette et sa brosse à dents à la main. Wallace passe devant lui en sifflotant : « *Belle journée, n'est-ce pas ?* »

Dans la cuisine, les yeux cernés, Gromit mange ses céréales en lisant *La République* de Platon. Il lève les yeux en entendant le pingouin arriver, les charentaises de Wallace à la main, et les enfile aux pieds de Wallace ravi : « *Ah c'est vraiment trop agréable, quelle gentillesse !* » Gromit est dépité.

Lorsque le courrier arrive, alors que Gromit le guettait, le pingouin lui grille la priorité et apporte le journal à Wallace : « *Ah, mille mercis. Alors qu'est-ce que tu penses de ça Gromit ? Quel charmant locataire !* » Gromit grogne.

Le soir venu, Gromit dans sa niche observe en ombres chinoises son maître et l'étranger à table, boire ensemble au son d'une petite musique jazz. « *Très cher, encore une petite goutte de Bordeaux ? Allez, à la santé des locataires ! Encore un peu de fromage ?* »

Gromit rentre dans la niche pour faire son baluchon : un réveil, un os, une brosse. Il éteint la lumière et sort, sous une pluie torrentielle. Il lève les yeux vers la maison d'où l'on entend Wallace éteindre la lumière en disant : « *Bonne nuit cher pingouin, dormez bien !* » Un éclair souligne la sortie de Gromit. À sa fenêtre, le pingouin observe son départ en se frottant les mains.

Dans sa chambre, le manchot prend un livre dans la bibliothèque : *Électronique pour chiens*. Dans la pénombre zébrée d'éclairs d'orage, face au pantalon électronique, il fait vrombir sa perceuse.

Séquence 11 | La mauvaise promenade

[36.31 – 39.01]

Le lendemain matin, sous un pont, un réveil fait trembler le couvercle d'une poubelle. La tête d'un Gromit éprouvé par sa nuit apparaît.

Pendant ce temps, Wallace émerge d'un rêve : « *Oh, ce fromage était délicieux.* » Alors qu'il s'apprête à appuyer sur le bouton du petit déjeuner, son lit bascule sans sommation, Wallace tombe dans la trappe jusqu'à la cuisine, atterrissant dans le pantalon électronique : « *Ce n'est pas le bon pantalon ! Ce n'est pas le bon pantalon !* » Il se penche vers le tableau de commande mais celui-ci a été scellé. « *Où sont passées les commandes, Gromit ?* » Le pantalon électronique se met en marche. « *Allez, ça suffit, tu vas t'arrêter maintenant. Arrête, Gromit !* » Le pantalon le fait sortir de la maison, puis du jardin, pour s'engouffrer dans la rue. « *Arrête, ce n'est pas drôle du tout ! On ne joue plus !* » Le pantalon fait sauter Wallace par-dessus les toits : « *Gromit !* », hurle-t-il.

Insert sur un panneau d'affichage, on peut lire : « *Chambre à louer, prix raisonnable. Les chiens ne sont pas acceptés.* » Gromit, découragé, tombe sur une autre affichette avec le portrait du pingouin : « *On recherche ce poulet. 1 000 dollars de récompense* ». Tandis que Gromit réfléchit, Wallace passe en trombe dans son dos, tentant de s'accrocher à un lampadaire : « *Au*

secours ! » S'ensuit une course rocambolesque ponctuée de sauts incontrôlés, sous le regard impassible du pingouin qui apparaît à un coin de rue.

Au détour d'une palissade, Wallace aperçoit Gromit : « *Tu t'es trompé de pantalon, Gromit, celui-là va de travers. Sors-moi de là Gromit, sors-moi de là !* » Du coin de l'œil, Gromit aperçoit le pingouin qui semble occupé. Wallace est à nouveau happé dans une nouvelle direction. « *Au secours !* » Gromit se glisse derrière des tas de briques du terrain vague, depuis lesquels il aperçoit le pingouin en train d'actionner des manettes ! Gromit réfléchit tandis que dans son dos, derrière la palissade, Wallace est pris d'une série de sauts convulsifs.

Dans la chambre de Wallace, qui rentre épuisé. « *Oh je suis claqué. Un bon somme, je n'en demande pas plus.* » Il se couche tout habillé. « *Ça me donnera du ressort.* » Et en s'endormant déjà : « *Dieu du ciel, ce pantalon, quelle calamité !* » Il ronfle déjà lorsque le pingouin l'observe depuis le couloir, s'éloignant ensuite à petits pas.

Séquence 12 | La filature

[39.02 – 43.08]

Attablé à une table de café, caché derrière son journal, Gromit observe le pingouin passer avec un paquet sous le bras. Il paie son café et sort à sa suite, le suivant dans les rues sombres. Le pingouin, vérifiant que personne ne le voit, s'arrête devant une porte et prend des notes sur un calepin. Gromit, caché sous un carton, s'approche plus près. Avec un canif, il découpe un trou en forme d'os pour mieux observer. Le pingouin sort un mètre à l'aide duquel il se hisse sur le parapet d'une fenêtre, qu'il mesure en largeur et en hauteur avant de redescendre en rappel par le même procédé. En repassant devant Gromit caché dans son carton, il s'arrête et l'observe. Gromit est tétanisé, mais le pingouin repart. Un plan sur le carton permet de comprendre ce que regardait le pingouin : le carton portait l'inscription « *Meatabix, aliments pour chiens* » avec une tête de chien dessinée.

Gromit passe par la chatière pour rentrer chez lui. Il pénètre dans sa chambre squattée par le mystérieux locataire, qui a changé le papier à motif d'os contre un papier à motif de poissons.

Sur le bureau, il trouve une carte dessinée du City Museum avec l'inscription « *Exposition de diamant* ».

Tout à coup, il entend claquer la chatière ; le pingouin monte les marches. Au passage, il jette un œil à la chambre de Wallace toujours profondément endormi, puis rentre dans sa chambre. Gromit s'était caché sous la couette de Wallace. Il la soulève pour observer le pingouin sortir de la chambre, les bras chargés d'un carton. Celui-ci est coiffé du gant de nettoyage qui lui fait une sorte de crête rouge, la même que sur l'affiche de recherche ! Après un regard satisfait dans le miroir, il coiffe Wallace d'un casque de protection et, à l'aide de sa manette, téléguide le pantalon électronique de Wallace qui sort de la chambre, toujours endormi.

Lorsque le manchot referme la porte derrière lui, le mécanisme du lit basculant se met en marche. Gromit qui était caché sous la couette tombe dans le pantalon de Wallace, mais à l'envers ; il atterrit sur sa chaise ; les vêtements de Wallace lui sont enfilés ; la confiture projetée s'étale non pas sur un toast, mais sur sa figure.

Séquence 13 | Le cambriolage

[43.08– 48.09]

Le pingouin guide Wallace à travers les rues vers la façade du bâtiment qu'il a explorée plus tôt. Le pantalon électronique commence à gravir le mur à la verticale. Le pingouin crêté se juche sur Wallace comme sur un monte-charge. Le pingouin s'arrête à la fenêtre et envoie Wallace monter jusqu'au toit. Il déploie sa carte. Sur le toit, Wallace pénètre dans une bouche d'aération qui le fait pénétrer par le plafond d'une salle de musée entre deux squelettes de dinosaures. Sur la carte du pingouin on voit le trajet qui doit le mener jusqu'à l'objet de sa convoitise : le diamant. Wallace s'y dirige toujours en marchant sur le plafond. Il entre dans la salle du diamant protégée par des rayons laser rouges. Il manque d'en toucher un en baillant, mais le pingouin le déplace *in extremis*. Arrivé au-dessus du diamant, le casque s'ouvre pour laisser descendre une pince articulée. Comme dans les machines à pince de fête foraine, le joueur doit s'y prendre à plusieurs fois avant d'attraper le diamant.

Wallace est dirigé vers la sortie, mais cette fois ce sont les dalles du plafond qui se décollent ! Wallace perd son équilibre et touche un rayon laser, déclenchant l'alarme et la fermeture automatique de la salle au diamant. Il se réveille désorienté : « *Qu'est-ce qui m'arrive ? Laissez-moi !* » Le pingouin, plus en sueur que jamais, dirige Wallace vers la fenêtre, qui bascule sous son poids ; il est suspendu à la verticale dans le vide : « *Je dois faire un cauchemar ! Je vous en supplie, j'ai les nerfs qui lâchent. Au secours !* » Le pingouin le retourne face au vide. « *Qu'est-ce qui grimpe sur mon dos ?* » L'animal agrippe le diamant et fait descendre Wallace à la perpendiculaire de la façade. « *Si vous croyez que je vais me laisser faire, vous vous trompez ! Vous ne pouvez pas traiter les gens comme ça ! Je suis un citoyen respectable !* »

Séquence 14 | Le manchot démasqué

[48.10 – 49.16]

Dans la chambre du pingouin, Wallace en entrant ôte son casque : « *Ceci frise l'illégalité.* » Le pingouin, toujours aux manettes, ôte sa crête rouge. Wallace l'aperçoit enfin : « *Dieu du ciel, c'est vous ? Faites-moi sortir de ce pantalon immédiatement.* » Mais le pingouin le fait rentrer dans une armoire. « *Du calme voulez-vous ? Vous allez abîmer mon armoire. Faites-moi sortir !* » Le pingouin range le diamant dans un sac de jute qu'il jette sur son épaule. « *Vous allez me le payer ! Crapule !* »

Mais au moment où il se tourne vers la porte de sa chambre, le pingouin se retrouve nez à nez avec Gromit, menaçant, un rouleau à pâtisserie à la main. Wallace, toujours enfermé : « *Non, je n'ai pas voulu dire ça, excusez-moi !* » Le pingouin braque Gromit avec un pistolet et lui fait signe de se diriger vers l'armoire, où il l'enferme à clef. Wallace : « *Tiens, charmante manière de se rencontrer, n'est-ce pas Gromit ?* » Gromit lui ouvre son pantalon pour avoir accès au capot de contrôle. « *Oh je t'en prie, regarde un peu où tu mets tes pattes !* » Gromit crée un court-circuit, agitant le pantalon électronique d'un mouvement convulsif qui soulève l'armoire de son plancher, leur permettant d'avancer. « *Je vais finir par devenir fou !* »

Le pingouin qui faisait sa valise, surpris, abandonne ses affaires et déguerpit en vitesse avec son sac. « *Ça me fait claquer des dents, au secours ! Mais où on va ? Je n'y vois rien là-dedans !* » Coincée par le chambranle de la porte, l'armoire perd sa porte, libérant Gromit.

Séquence 15 | La course poursuite infernale

[49.16– 51.27]

Le manchot saute sur la rambarde de l'escalier alors que Gromit s'élance pour l'attraper. Le volatile atterrit au sol sur le petit train en marche qui l'emporte. Wallace est toujours enfermé dans l'armoire. « *Mais que se passe-t-il ? Attrape-le Gromit !* » Gromit saute en l'air, se rattrapant au plafonnier. Le manchot sur son train lancé à toute vitesse vise et tire sur le fil électrique qui retenait le plafonnier.

Gromit atterrit sur le train, coiffé de l'abat-jour rouge. Le manchot tire à nouveau sur lui sans l'atteindre. Un danger les guette : le train s'écrasera-t-il contre la porte d'entrée ou tournera-t-il à gauche ? Le manchot tire sur la chatière, libérant l'ouverture qui lui permettrait de s'échapper. Mais au passage, Gromit appuie sur un gros bouton rouge qui commande l'aiguillage, et le train bifurque dans le salon.

Wallace sort enfin de l'armoire et son pied retombe sur le train qui l'emporte à son tour. Le pingouin tire sur le chien, protégé par son casque abat-jour. « *T'en fais pas Gromit !* » Wallace tient en équilibre périlleux, en danseuse. « *Je suis là ! Juste derrière toi !* » Le pingouin tire et atteint une manette qui aiguille le wagon de Wallace sur un autre rail. « *Accroche-toi Gromit ! Je contrôle la situation !* » En passant au niveau du pingouin, il lui confisque son pistolet. « *Qu'est-ce que tu fabriques avec ça toi, hein ?* » Mais il est propulsé droit vers la cuisine dans laquelle son élan le fait disparaître.

Resté seul sur le train, Gromit ôte son casque et rampe vers le manchot à la tête du convoi. À son côté, Wallace réapparaît roulant sur le panier à légumes, un filet à papillon à la main. « *Ne t'inquiète pas, je vais l'avoir !* » Mais son filet se prend dans une tête de bête empaillée et il est à nouveau emporté. Il atterrit sur le dernier wagon.

Le pingouin détache sa locomotive du reste du train et fait un signe d'au revoir insolent. Wallace et Gromit sont aiguillés vers une autre direction, dont les rails sont encore en chantier ! Gromit

attrape des rails encore dans leur boîte et les pose à la vitesse de l'éclair devant lui pour que le train continue à rouler. « *Attention à la table !* », hurle Wallace lorsqu'ils passent dessous.

Lorsque leurs rails croisent ceux du pingouin, Gromit au passage attrape un bout de la locomotive. Gromit arrive alors à portée du pingouin. En face d'eux passe alors le pantalon électronique ! Wallace réussit à attraper le pingouin qui démarre une chute au ralenti tandis que Gromit vient s'écraser sur les placards de la cuisine, faisant tomber une bouteille de lait vide qui atterrit entre ses mains. Le pingouin, en terminant son vol plané, s'y engouffre. Son sac atterrit dans l'autre patte du chien. « *Tu es formidable Gromit ! Bien joué !* », s'exclame Wallace en s'écrasant contre eux. « *On l'a eu, ah ah !* »

Séquence 16 | « Tout est bien qui finit bien »

[51.27– 54.06]

Le pantalon électronique tire en laisse le pingouin ligoté des pieds à la tête et tracté sur des roulettes. Il est téléguidé par Gromit qui l'attend devant la porte du commissariat avec Wallace.

Derrière les barreaux, le pingouin semble enfermé dans une prison de haute sécurité. Un travelling arrière découvre la fresque qui orne le mur : un pingouin hilare qui clame « *Bienvenue au zoo* ».

Gros plan sur Gromit qui apporte les pantoufles aux pieds de Wallace d'un air jaloux. Wallace, dans son fauteuil : « *Merci, ami fidèle. Merci encore du fond du cœur. Grâce à cette récompense nous allons payer nos dettes.* » Gromit assis sur le canapé ouvre son journal, le *Evening Post*, qui titre : « *Feathers Mc Graw à nouveau à l'ombre* ». Wallace remplit son cochon tirelire de pièces, une par une. « *Et plus question de locataire chez nous. Ça amène beaucoup trop de souci.* »

« *J'avalerais bien un petit morceau de fromage, Gromit. Qu'en dis-tu ? Allez, file !* » Gromit depuis la cuisine jette un œil par la fenêtre, d'où l'on voit au premier plan la poubelle remplie par le pantalon électronique, jambes à l'extérieur. « *N'oublie pas les crackers !* », lance Wallace hors champ. Le pantalon tressaille, d'un dernier soubresaut de vie électrique. Plan d'ensemble dans le salon où Wallace mange son cracker : « *Ah, tout est bien qui finit bien, comme dit le proverbe.* » Sur cette scène paisible, on voit passer à l'arrière-plan le haut d'une poubelle renversée, dans un familier bruit de ferraille. Seul Gromit semble entendre quelque chose, tandis que Wallace dit : « *Je vais me laisser tenter par le gorgonzola.* »

Dans la paisible rue résidentielle, le pantalon électronique coiffé de sa poubelle s'éloigne à la lueur du soleil couchant. Générique.

ANALYSE DE SÉQUENCE

Course-poursuite dans le salon

[49.16– 51.27] 2'11''

Il s'agit de l'avant-dernière séquence du *Mauvais pantalon*, qui constitue à la fois le climax et le dénouement, sous la forme d'une course-poursuite haletante : Wallace et Gromit tentent de capturer le pingouin avant qu'il ne disparaisse avec son diamant volé.

Les poursuites burlesques sont des séquences incontournables du cinéma burlesque des années 1910-1920. Dans les films de Buster Keaton ou de Charlie Chaplin, la course-poursuite est déjà devenue un topos nourri par la mythologie américaine du cow-boy solitaire, toujours sur le départ, toujours en train de poursuivre quelque chose. Avec le déclin du muet, c'est le cartoon américain qui reprendra cette tradition, comme dans *Bip Bip et Coyote* créé par Chuck Jones dans les années 1950.

Ici, la parodie réside dans le changement de décor : loin des déserts et des convois de wagons sillonnant les grands espaces, cette course-poursuite s'inscrit dans le salon d'une maison de banlieue résidentielle, entre la rampe d'escalier et la chatière. L'autre ressort comique est le contrepoint joué par un Wallace grotesque et inutile, au côté de l'efficace et intrépide Gromit.

Plan 1 : Le pingouin saute sur la rambarde de l'escalier alors que Gromit s'élance pour l'attraper. Le volatile atterrit au sol sur le petit train en marche qui l'emporte. Wallace, toujours enfermé dans l'armoire : « *Mais que se passe-t-il ? Attrape-le Gromit !* »

Plan 2 : Gromit saute en l'air, se rattrapant au plafonnier. Feathers McGraw, sur le train lancé à toute vitesse, vise et tire sur le fil électrique qui retenait le plafonnier.

Plan 3 : Gromit atterrit sur le train, coiffé de l'abat-jour rouge. Le manchot tire à nouveau sur lui sans l'atteindre.

Plan 4 : Un danger les guette : le train passera-t-il la porte d'entrée ou tournera-t-il à temps ? Le manchot tire sur la chatière, libérant l'ouverture qui lui permettrait de s'échapper. Mais au passage, Gromit appuie sur le bouton rouge qui commande l'aiguillage, et le train bifurque dans le salon.

Plan 5 : Wallace se libère enfin de l'armoire et atterrit sur le train qui l'emporte. « *T'en fais pas Gromit !* » Wallace tient en équilibre périlleux. « *Je suis là ! Juste derrière toi !* » Le pingouin tire et atteint une manette qui aiguille le wagon de Wallace sur un autre rail.

Plan 6 : « *Accroche-toi Gromit ! Je contrôle la situation !* » En passant au niveau du pingouin, Wallace lui confisque son pistolet. « *Qu'est-ce que tu fabriques avec ça toi, hein ?* » Mais il est propulsé droit vers le passe-plat de la cuisine dans laquelle son élan le fait disparaître.

Plan 7 : Resté seul sur le train, Gromit ôte son casque pare-balles et rampe vers le pingouin à la tête du convoi. À son côté, Wallace réapparaît roulant sur le panier à légumes, un filet à papillon à la main. « *Taiïaut ! Laisse-moi l'animal ! Ne t'inquiète pas, je vais l'avoir !* » Mais son filet se prend dans une tête de bête empaillée et il est à nouveau emporté. Il atterrit sur le dernier wagon.

Plan 8 : Le pingouin détache sa locomotive du reste du train et fait un signe d'au revoir insolent. Wallace et Gromit sont aiguillés vers une autre direction, qui est une impasse ! Gromit attrape des rails encore dans leur boîte et les pose à la vitesse de l'éclair devant lui pour que le train continue à rouler. « *Attention à la table !* », hurle Wallace lorsqu'ils passent dessous.

Plan 9 : Lorsque leurs rails croisent ceux du pingouin, Wallace attrape au passage un bout de la locomotive. Gromit arrive à portée du pingouin. En face d'eux passe alors le pantalon électronique.

Plan 10 : Wallace réussit à attraper le pingouin qui démarre une chute au ralenti tandis que Gromit vient s'écraser sur les placards de la cuisine, faisant tomber une bouteille de lait vide qui atterrit entre ses mains.

Plan 11 Le pingouin, en terminant son vol plané, s'y engouffre. Son sac atterrit dans l'autre patte du chien. « *Tu es formidable Gromit ! Bien joué !* », s'exclame Wallace en s'écrasant contre eux. « *On l'a eu, ah ah !* »

Commentaire

Cette séquence mémorable signe l'entrée en action de Gromit, qui jusqu'ici n'était qu'un observateur de la situation, certes averti (séquence de la filature policière), mais passif. Après avoir menacé le pingouin avec un rouleau à pâtisserie et s'être libéré de l'armoire, il saute littéralement dans l'action finale.

Il y est immédiatement coiffé d'un abat-jour ; or la coiffe rouge circule depuis le début du film non sans attirer l'œil sur les rapports de pouvoir qui s'y jouent. Sa première apparition est celle d'une tartine de confiture qui encadre exactement le visage de Wallace lors de son petit déjeuner, le désignant comme figure d'autorité initiale. Elle est rapidement disséminée en une laisse et un collier rouges, enfilés de force à Gromit, cadeaux empoisonnés offerts par un Wallace naïvement paternaliste, qui contraint son chien à une promenade à laquelle il sera lui-même ironiquement obligé par le pingouin, tel un promeneur promené.

Le couvre-chef écarlate du machiavélique pingouin, qu'il enfile pour commettre son forfait, est un gant de nettoyage en latex qui paradoxalement laisse le visage visible et dont il a gardé les doigts, comme s'il s'agissait de se donner un style plutôt qu'un camouflage. De fait, cette sorte de crête du coq signale aussi sa domination symbolique. Le casque rouge qu'il enfile à un Wallace endormi n'est qu'une réplique de sa propre autorité, et une machination supplémentaire : car loin d'être un outil de protection, il s'avère être un ustensile pour attraper le diamant (gadget au chapeau transformant Wallace en Inspecteur Gadget malgré lui).

Enfin, au moment de commencer sa filature, Gromit reçoit une flaque de confiture de fruits rouges en pleine figure : ayant pris symboliquement la place de son maître, c'est lui qui découvre le pot aux roses et décidera de retourner le rapport de force. Lorsqu'il démarre la course-poursuite, il est coiffé d'un véritable casque de protection, mais c'est surtout l'autorité de l'action qui lui revient ainsi. Il y fait preuve d'héroïsme, sous le feu des balles, avec des actions comme le saut dans le vide ou la remontée du train en rampant (incontournable des scènes d'action ferroviaires), mais aussi d'à-propos et d'intelligence, en maniant les aiguillages (grâce à un bouton rouge !), et surtout par la pose des rails en vitesse supersonique qui fait de lui un super-héros du modèle réduit.

En revanche, Wallace est son contrepoint burlesque, tourné en dérision par tous les moyens. Ses actions sont dérisoires et aussitôt déjouées, comme la chasse au filet à papillons ou la poursuite en caddie à légumes. De fait, contrairement à Gromit qui est impliqué dans une véritable course-poursuite, Wallace, lui, semble participer à un jeu d'enfant : il lève le pouce en signe de réussite ou crie « *Taïaut* » comme dans un jeu de guerre. Ses cris : « *T'en fais pas !* », « *Je contrôle la situation !* », en opposition avec son absence totale de contrôle, démontrent ironiquement son inutilité mais surtout une bonhomie festive en décalage avec l'enjeu. Enfin, il est l'objet d'un déshabillage en règle : en marcel et en pantalon depuis le cambriolage, il est défroqué lorsqu'il passe par le passe-plat et revient en caleçon à pois. C'est l'inverse de l'habillage méthodique du petit déjeuner inaugural : l'inventeur est nu.

Ce qui le caractérise dans cette scène, c'est une exultation bruyante : depuis son entrée fracassante avec l'explosion de l'armoire, ses cris joyeux ponctuent l'action, tandis que la déclinaison de ses poses grotesques évoque plus le patin à roulettes ou la luge que la course-poursuite. Wallace ne vit pas une expérience dangereuse, mais profite du moment comme un enfant dans un parc d'attractions (ce que confirme la bande sonore mêlant cris, sifflets de train et musique joyeuse), transformant la course en manège où il s'agirait d'attraper la queue du Mickey (qu'il semble en effet saisir avec la locomotive du wagon du pingouin).

Plus que du suspense, la scène crée un plaisir propre aux attractions de fête foraine, avec sa musique d'aventure et ses accidents de parcours obligés. C'est une séquence de jubilation juvénile évidente, mais aussi un sous-texte quasi sexuel, qui trouve son point d'orgue lorsque Wallace atterrit sur le dos, les bras en croix, comblé, sur Gromit et le pingouin entubé. Cet embouteillage final évoque enfin une naissance à rebours, qui réunit toute la famille étourdie et ravie autour du nouveau né emmaillotté.

Ce n'est pas un hasard si le morceau de bravoure de Wallace et Gromit a lieu dans la maison. Fervents défenseurs de leur *Home Sweet Home*, les deux compagnons ne sont jamais plus heureux que chez eux. Dans les deux films, le pavillon est exploité dans ses moindres recoins : de la cave dont le toit s'ouvre pour laisser passer la fusée, jusqu'au garage où se trouve la niche de Gromit, vestige de son rôle d'animal domestique, en passant par l'étage avec les trois chambres. Le passage d'un espace à l'autre est un ressort burlesque : on accède à l'étage par un escalier dont la rampe sert de tremplin, mais on peut aussi en descendre par une trappe sous le lit de Wallace ; quant à la circulation entre le salon et la cuisine, elle est activement pratiquée

par le petit train électrique qui a apporté les cadeaux d'anniversaire de Gromit, ferments de la discorde, et permettra la capture de l'ennemi.

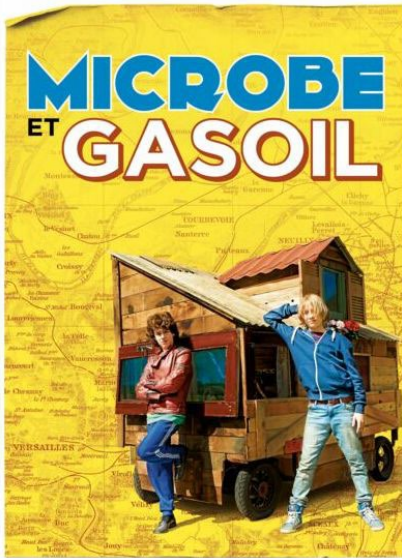
Cette course crée une vitesse impossible et une géographie improbable à l'échelle d'un salon et d'un train électrique. La croyance dans cette invraisemblance est produite grâce au choix exclusif du plan moyen concentré sur les personnages, ponctué de quelques gros plans sur des pieds, des visages ou des accidents de trajectoire, à l'exclusion de tout plan d'ensemble des pièces traversées. Cet espace-temps utopique, c'est enfin une jubilation de cinéma, faisant appel à un topos cinématographique des premiers temps, renouvelé par le cartoon et revisité dans bien des films d'aventures : la course-poursuite ferroviaire. Difficile d'oublier que le cinéma est né avec un train, celui de *L'Arrivée en gare de La Ciotat* des frères Lumière (1896). Le procédé même du cinéma repose sur un principe dont cette définition évoque directement le cinéma d'animation :

*« Déroulement aussi tonitruant qu'une course-poursuite : l'homme au cinéma court entre les images pour s'y faire une place [...] Il court après la vitesse de défilement de l'image pour faire partie de ce qu'elle raconte. [...] La forme Marey-Muybridge semble engager une course entre l'anatomie humaine et la technique [...] Dans la course-poursuite qui se jouait donc entre l'homme et la technique photographique, cette dernière s'est donc révélée plus efficace encore que prévu : elle a laissé le corps humain loin derrière elle, figé, médusé par son pouvoir d'incarnation ».*⁴

Or, dans cette séquence, c'est l'humain (ou plutôt l'animal) qui déjoue la technique photographique ! C'est Gromit allant plus vite que la logique impitoyable du défilement des images, de la vitesse du train et des murs du salon. En embouteillant le pingouin, les deux héros rendent hors d'état de nuire sa technologie inhumaine, néfaste, pour laisser place à la fête permanente des bricoleurs et de leur science de la trouvaille. *Un mauvais pantalon*, en mettant en scène la menace de l'intelligence artificielle et le triomphe de l'espièglerie du bricolage, propose ainsi une joyeuse métaphore de l'artisanat animé pratiqué par Nick Park et les studios Aardman.

⁴ Nicolas Tellop, *La Course-poursuite au cinéma*, Aedon – La septième obsession, Le Vernet, 2018.

IMAGE RICOCHET



Microbe et Gasoil, Michel Gondry, 2015, France

Un bricoleur de cinéma : Michel Gondry

Entre la voiture-maison de *Microbe et Gasoil*, la machine à remonter le temps d'une seconde de *La Science des rêves*, le casque à effacer la mémoire de *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, ou encore le nuage ou la télévision habitée de *L'Écume des jours*, ou même le petit train électrique de *L'Épine dans le cœur*, Michel Gondry est un véritable bricoleur de cinéma, avec un tropisme pour les machines inutiles et drolatiques, qui fait de lui un véritable cousin de Nick Park et de son *alter ego* Wallace.



PROMENADES PÉDAGOGIQUES

Promenade 1 | LE VOYAGE SUR LA LUNE

Le voyage sur la Lune est un topos littéraire qui est devenu un motif cinématographique dès les débuts du cinéma, mais aussi en bande dessinée, avant même que le rêve devienne réalité.

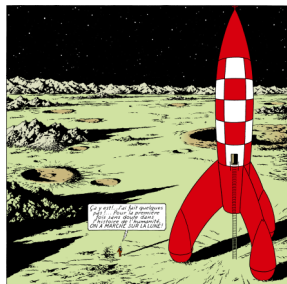


Cyrano de Bergerac écrit vers 1650 *L'Histoire comique des États et Empires de la Lune*, une nouvelle initiatique relatant un voyage imaginaire sur la Lune, prétexte à une satire de son temps. Ces deux ouvrages sont traditionnellement considérés comme les premières œuvres du genre littéraire de la science-fiction.

Jules Verne, qui invente le roman d'anticipation, écrit en 1865 *De la Terre à la Lune*, dans lequel le président américain décide d'envoyer sur la Lune, avec un immense canon, un obus où trois hommes se trouvent à bord...



Ce roman, emblématique du fantasme humain d'aller dans l'espace, inspire Georges Méliès, pionnier du cinéma : *Le Voyage dans la Lune* de 1902 est le premier film de science-fiction avec effets spéciaux.



La fusée de Wallace et Gromit ressemble curieusement à une autre fusée, blanche et rouge celle-là, présente dans les aventures d'un autre couple homme et chien très connu : Tintin et Milou. Les bandes dessinées *Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune* d'Hergé sont publiées respectivement en 1953 et 1954.

Ce n'est que le 21 juillet 1969 que science-fiction et réalité se rejoignent : Neil Armstrong devient le premier homme à marcher sur la Lune. Mais il ne faudrait pas oublier que c'est une chienne qui a été la première créature vivante à voyager dans l'espace. C'était en 1957, elle était russe et s'appelait Laïka !



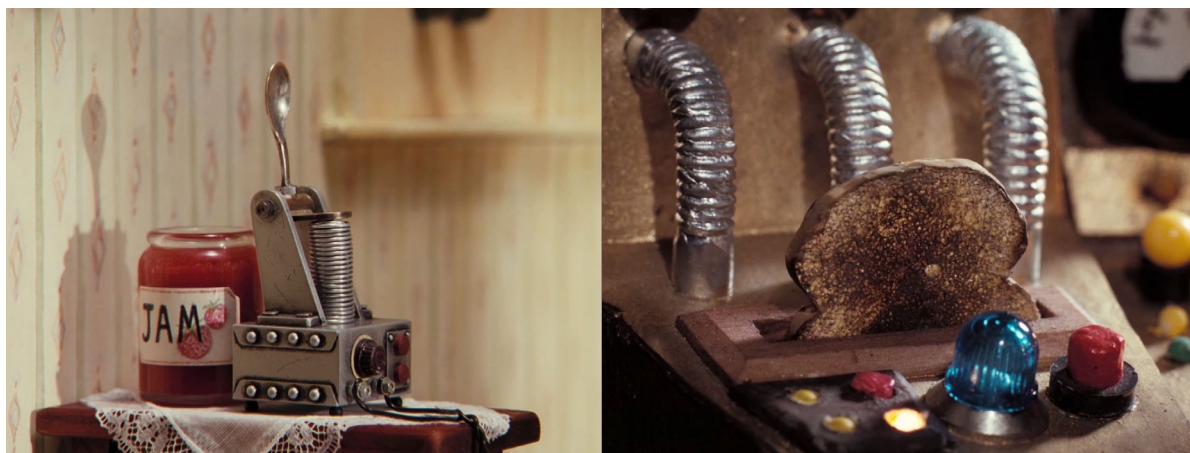
Promenade 2 | L'ESPRIT BRICOLAGE

Loin des machines sophistiquées de la science-fiction, les inventions de Wallace et Gromit tiennent du bricolage à la fois modeste et génial. Les deux paradigmes de la science-fiction de haute technologie, la fusée et le robot, sont traités comme des bidouillages bon enfant.

Le robot de Lune est une cuisinière à roulettes dont le four tient lieu de sac de Mary Poppins, où l'on trouve de tout : une longue-vue, de la super glu, un carnet de contraventions...

La fusée démarre grâce à une mèche et une allumette, comme un bâton de dynamite. Le compte à rebours est l'œuvre d'un réveil à l'ancienne. Construite avec des matériaux simples et la boîte à outils du garage, son intérieur est la réplique de leur salon douillet...

Quant à la collection de leurs inventions *maison*, dans le double sens de fait à la maison et fait pour la maison, si elle est destinée à leur simplifier la vie, on peut douter de leur utilité. La machine à s'habiller de Wallace provoque surtout un réveil brutal et un atterrissage douloureux dans son pantalon, et la machine à confiture ne se déclenche pas toujours au bon moment ! Le mauvais pantalon qui donne son nom au film et que Wallace présente comme « *le pantalon de la Nasa* » est le cadeau d'anniversaire de Gromit pour l'emmener se promener sans son maître... Drôle d'usage pour un pantalon de haute technologie qui sert ensuite à Gromit à peindre son plafond plus facilement !



CARTE POSTALE

Morph : Selfie

Morph est un personnage emblématique des Studios Aardman, peu connu en France mais très connu en Angleterre grâce à une série télévisée britannique. Ce film fait partie d'une nouvelle série réalisée dans les années 2010. Contrairement aux autres films du programme, ce court-métrage n'utilise pas de la parole, seulement d'onomatopées.

Une grande excursion (A Grand Day Out)

C'est le drame, il n'y a plus de fromage. Wallace construit donc une fusée pour aller chercher du fromage sur la lune, qui est faite de fromage, comme chacun sait.

Un mauvais pantalon (The Wrong Trousers)

Alors que Wallace a des problèmes financiers, il décide de prendre un locataire. Un pingouin taciturne, Feathers MacGraw, se présente et n'a de cesse de remplacer Gromit auprès de Wallace. Il va s'avérer que ce pingouin n'est autre qu'un dangereux malfaiteur.

PETITE BIBLIOGRAPHIE

- Xavier Kawa Topor, Philippe Moins, *Stop motion. Un autre cinéma d'animation*, Capricci, 2020
- Peter Lord, *Wallace et Gromit, l'album de famille*, Hoebecke, 1999
- Philippe Moins, *Les maîtres de la pâte*, Dreamland, 2001
- Nick Park : La pâte à modeler, c'est une passion, *Cinelive*, n°94, octobre 2005
- Jacques Kermabon, *Nick Park et les studios Aardman* : <https://festival-larochelle.org/edition/2018/texte/nick-park-et-les-studios-aardman/>
- Ressources pédagogiques, activités et jeux sur le site du distributeur français, Gébéka : www.gebekafilms.com/fiches-films/wallace-gromit-les-inventuriers/

NOTES SUR L'AUTEUR·RICE

Biographie

Cécile Noesser est l'autrice de *La résistible ascension du cinéma d'animation. Socio-genèse d'un cinéma-bis en France (1950-2010)* (éd. L'Harmattan, 2016). Elle a été coordinatrice et programmatrice du Festival national du film d'animation de 2009 à 2017. Enseignante à l'UFR Culture et communication de Paris VIII, elle a créé en 2018 la galerie Miyu, première galerie européenne dédiée au cinéma d'animation d'auteurs.²